As metamorfoses da Dreamcast

Miguel Crespo . 12 de Fevereiro de 2001, 0:00

A plataforma Dreamcast já está a ser utilizada para outros tipos de aparelhos, iniciando um processo de garantia de que os utilizadores actuais da consola da Sega vão poder prolongar o tempo de vida dos seus jogos.O primeiro aparelho pós-consola será uma "set-top box" para TV, que está a ser desenvolvida pela Pace e que vai funcionar como um gravador de imagem digital, e permite o acesso à Internet. Além disso, poderá ser usada para jogar os jogos da Dreamcast. O aparelho chamar-se-á Games Gateway, sendo composto por uma caixa prateada, do tamanho de uma cassete de vídeo, que contém um disco rígido com capacidade para armazenar até 40 gigabytes de material e quatro portas para os controlos.O Games Gateway vai permitir aos utilizadores gravar até dois programas de televisão ao mesmo tempo e jogar enquanto a máquina estiver em modo de gravação - e, inclusive, disputar jogos "on-line" contra utilizadores de uma Dreamcast. O "download" dos jogos poderá ser feito a partir de qualquer rede.Na apresentação, a máquina correu os jogos "Crazy Taxi" e "Sonic Adventure 2". Andrew Wallace, vice-presidente da Pace, afirmou que o Games Gateway será lançado ainda em 2001 e o preço (ainda não anunciado) deverá rondar os 600 dólares, algo como 130 mil escudos. A venda da Dreamcast, enquanto consola, está garantida até ao final deste ano e é quase certa no primeiro semestre de 2002. Segundo a Ecofilmes, a representante da Sega em Portugal, o lançamento de jogos vai continuar ainda por mais tempo.Correm fortes rumores de que o acordo que a Sega está a negociar com a Microsoft venha a contemplar a possibilidade de a Xbox incluir o "chipset" da Dreamcst. Ou seja, se isto não for "vaporware", quererá dizer que, no lançamento, a Microsoft vai poder "oferecer" quatro centenas de jogos na Xbox, dos quais cerca de 100 serão do "topo de gama". Como não há fumo sem fogo e a consola Dreamcast até já corria o Windows CE - o sistema operativo da Microsoft para os organizadores pessoais (do tipo PDA e outros) e pequenos computadores de bolso -, esta hipótese parece bastante provável, até porque isto permitiria à consola ter um impulso inicial assinalável e seria intreressante para ambos os parceiros. A confirmar esta ideia, registou-se uma alteração da resposta dos porta-vozes da Sega quando se lhes perguntava se este acordo com a Microsoft existia e iria para a frente: o "não" inicial por parte da Sega deu lugar a um "sem comentários" 24 horas depois. A produção de jogos da Sega para a PlayStation2 e para a Gameboy Advance estão já garantidas.A preocupação da Sega - a terceira fabricante mundial de consolas - em diversificar a sua actividade vem já de trás, desde que as suas receitas e lucros deixaram de corresponder às expectativas devido à grande concorrência, em especial da Sony e das suas duas gerações de PlayStation. Há cerca de um ano, este fabricante japonês de consolas de jogos, e a Motorola, o gigante norte-americano de semicondutores e telemóveis, assinaram um acordo para criar um telemóvel capaz de aceder à Internet e a serviços de videojogos - tendo mesmo sido apresentado um protótipo na conferência JavaOne 2000, em San Francisco, na Califórnia (EUA). As duas empresas comprometeram-se então a desenvolver em conjunto uma API (Application Programming Interface) baseada na tecnologia da Sega e utilizável nos telemóveis da Motorola. A nova interface seria caracterizada por uma grande rapidez de tratamento de informação, reforçando as possibilidades gráficas e de transmissão dos telemóveis da Motorola. O novo telemóvel permitiria o "download" de jogos e vídeos, além de outro tipo de dados, a partir da Internet. Este projecto acabaria por não ser concretizado, pelo menos no horizonte temporal que se esperava na altura.

SIGA-NOS
Newsletters
Facebook
Twitter

EMAIL MARKETING POR

@ 2021 PÚBLICO Comunicação Social SA